Formación de la República

(*The New Essential Chronology*, Pág. 2-7)

La Era Pre-República

circa 100.000-25.000 ABY

Antes de su transformación en el Imperio, la Antigua República existió durante 25.000 años. A sus ciudadanos les gustaba sostener la ilusión de que la suya era la única civilización de ese tipo que había existido, pero los arqueólogos han confirmado que, en realidad, esto no es así. Han sobrevivido pocos detalles de los grandes poderes de la era pre-República, pero lo que se sabe sobre el ascenso y la caída de estas sociedades nos proporciona la lección objetiva de que ninguna cultura vive para siempre.

Una de las primeras y más potentes culturas sólo puede identificarse por los colosales objetos que dejó. En algún punto, que no puede ser identificado con claridad, estos misteriosos Arquitectos crearon el sistema Estelar Corelliano, al remolcar sus cinco planetas a su lugar en torno a la estrella Corell, utilizando el motor repulsor Estación Centerpoint. Los Arquitectos podrían haber sido también los responsables del Maw, un improbable cúmulo de agujeros negros localizado junto a Kessel, y se cree que atemorizaron al avanzado pueblo Sharu del sistema Rafa, forzándole a adoptar una cultura de primitivismo. Los Arquitectos poblaron los planetas del sistema Corelliano con dralls y selonianos, así como humanos, una ambiciosa especie que se cree originaria del mundo del Núcleo Coruscant.

Los humanos de Coruscant podrían haberse hecho dominantes en su planeta derrotando a la especie casi-humana y de piel gris conocida como los Taungs en varias sucesiones de batallas legendarias. Los humanos, que constituían las trece naciones de los Batallones de Zhell, habían sufrido una derrota que los acercó a la extinción cuando una repentina erupción volcánica asfixió su campamento. El elevado penacho de negras cenizas se alzó sobre la armada Taung durante dos años, y los atemorizados Taungs tomaron el nombre de Guerreros de la Sombra o, en la antigua lengua, *Dha Werda Verda*. Los Batallones de Zhell se recuperaron y reclamaron Coruscant para los suyos, mientras que los taungs podrían haberse convertido en los Mandalorianos, a juzgar por lo que se conoce relativo a las semejanzas entre el lenguaje mandaloriano y los textos taung supervivientes.

En el Núcleo galáctico, la especie Columi, de gran cerebro, consiguió el vuelo interestelar hace aproximadamente cien mil años, y contempló a la "primitiva" población de Coruscant y Duro antes de volver a una vida protegida en su planeta de Columus. En el Borde Exterior, floreció la civilización Gree, creando extrañas maravillas de la tecnología alienígena que nunca han sido duplicadas. Los Gree alcanzaron su cima durante la misma era que los Columi, pero los modernos Gree han quedado reducidos a meros cuidadores de decadentes maravillas. En oposición al imperio Gree, los reptilianos Kwa construyeron las Puertas del Infinito, que les permitían teletransportarse entre mundos. Factores desconocidos llevaron al declive de los Kwa, y sus descendientes se convertirían eventualmente en los ingenuos lagartos Kwi de Dathomir.

Aproximadamente 30.000 ABY, una especie conocida como los Rakata logró el máximo alcance de su expansión. El "Imperio Infinito" rakatano se extendió entre mundos tan alejados como Dantooine y Honoghr, aunque sumaba pocos planetas en total. Los rakatanos usaban la Fuerza para impulsar gran parte de su tecnología, y emplearon motores de naves estelares que les permitían abrirse paso a través del hiperespacio y alcanzar otros planetas con intensas signaturas en la Fuerza. Algunos de los artefactos que los Rakata dejaron en los mundos que visitaron disparaban extraños efectos secundarios, como la estimulación de un exuberante crecimiento vegetal y animal en Kashyyyk.

Los rakatanos finalmente se hicieron arrogantes en su poder. Forzaron a la esclavitud a poblaciones enteras de los mundos conquistados, incluyendo a los duros, los humanos de

Coruscant y la mezcla de tres especies del sistema corelliano. Pronto habían construido un monumento a su gloria, la Fragua Estelar, un satélite viviente que podía construir cualquier cosa que sus creadores desearan utilizando material estelar bruto. La Fragua Estelar alimentó la agresividad de sus constructores Rakata, amplificando el lado oscuro en la vecindad de Rakata Prime y disponiendo a la especie para la tragedia.

Tres factores primarios llevaron a la implosión del Imperio Infinito, que ocurrió aproximadamente 25.200 ABY. Una plaga que sólo afectó a los Rakata se extendió por cada esquina de su reino, matando a billones. Los esclavos, a los que repentinamente se presentaba una oportunidad ideal, se alzaron y rompieron el control rakatano de las colonias. Finalmente, una aparente mutación del virus de la plaga privó a los rakatanos supervivientes de la habilidad para usar la Fuerza. Rakata Prime entró en guerra civil; entonces recayó en el barbarismo y sus habitantes olvidaron cómo manejar su tecnología. En órbita sobre sus cabezas, la poderosa Fragua Estelar permanecía vacía.

Nunca más bajo el yugo de los rakatanos, el progreso en Coruscant continuó con rapidez. El planeta había visto nacer a billones de humanos, pero hasta entonces sus ciudadanos no habían tenido éxito en sus intentos por alcanzar las estrellas. Limitados a un único mundo, agotaron los recursos de su planeta a lo largo de generaciones de sobreexplotación. Para cuando empezaron a utilizarse las primeras “naves durmientes” (vehículos de vida latente que empleaban siglos para alcanzar estrellas distantes), la impenetrable industria había ahogado cada masa de tierra y cubierto el planeta de humo y vapor.

A bordo de naves durmientes, colonizadores de Coruscant se extendieron a mundos vecinos como Alsakan, Metellos y Axum. En Alderaan (circa 27.500 ABY), otro grupo de colonos descubrió las agujas vacías de una especie insectoide desaparecida, los killiks, pero no obstante, reclamaron el mundo para sí. Las mejoras en la teoría hiperespacial llevaron al desarrollo de cañones hiperespaciales. Las naves estelares eran lanzadas al hiperespacio por un cañón, y podían entonces inducir un elemento de resistencia y caer de vuelta al espacio real, pero necesitaban un segundo cañón hiperespacial para regresar a su punto de origen. Se desarrolló una red de cañones para unir los Mundos del Núcleo con la navegante civilización Duros.

Su experiencia con los Rakata tuvo un efecto positivo sobre la gente del Núcleo. Científicos de Corellia y Duro lanzaron investigaciones independientes sobre el hipermotor rakatano. Si podían duplicar la tecnología, el núcleo nunca más consistiría en estancados enclaves separados por la distancia y el gasto.

Antes, sin embargo, la galaxia debía enfrentarse a Xim. En el área del borde ahora conocida como el Cúmulo Tion, un nuevo poder se había alzado a lo largo de los siglos, compuesto por desechos alienígenas y los humanos descendientes de una antigua nave de colonización de los Mundos del Núcleo. Sus hipermotores combinaban piezas de tecnología rakatana con faros hiperespaciales de posición fija, permitiendo viajar dentro de un área definida, pero presentando peligros potencialmente fatales para quienes se aventuraran al exterior de la “red de faros”. Los tioneses, que aún no habían descubierto la longitud de la hiperautopista perlemiana, permanecían aislados de los Mundos del Núcleo, pero ocasionalmente se levantaban contra los expansivos bordes del joven imperio Hutt.

Xim, el “príncipe pirata”, expandió enormemente el espacio Tion saqueando planetas y alistando gobernadores para gestionar el nuevo territorio. El padre de Xim, también un saqueador sediento de sangre, había construido en una esquina de Tion el Reino de Cron, durante los barridos Croneses, una generación antes. Xim pronto fue conocido como “el Déspota”. Saqueó incontables tesoros de las propiedades de su padre y los alojó en una voluminosa instalación en Dellalt.

En el año vigésimo quinto del gobierno de Xim, el imperio Hutt destruyó una de sus flotas en Vontor, en el Cúmulo Si’klaata. A esto le siguieron dos batallas más, pero para entonces los hutts habían forjado el Tratado de Vontor, con el que ataban a los klatooinianos, vondranos y nikto como esclavos permanentes. En la Tercera Batalla de Vontor (circa 25.100 ABY), los reclutas de los hutts derrotaron a los droides de guerra de Xim. Kossak el Hutt declaró la

victoria, y Xim murió avergonzado como prisionero en las mazmorras de Kossak. El Cúmulo Tion se escindió en varios estados competidores.

Comienza la República

25.000 ABY

Aproximadamente veinticinco milenios antes de la era actual, científicos corellianos tuvieron éxito en el "perfeccionamiento" del hipermotor rakatano poniendo en práctica atajos basados en tecnología para los componentes ajustados por la Fuerza. Las naves estelares podían ya viajar entre Corellia, Coruscant, Alderaan y Duro en sólo unos pocos días. Los mundos del Núcleo se vincularon en una unión democrática denominada República Galáctica, y entonces pusieron a prueba su recién estrenada libertad explorando las extensiones no cartografiadas del hiperespacio. El descubrimiento de la Ruta Comercial Perlemiana enlazó Coruscant con el distante Ossus, y los Jedi se convirtieron en los guardianes de la República.

Se sabe poco del origen de los Jedi. El estudio de la Fuerza –y la ciencia tras los microscópicos midiclorianos que actúan como simbióticos portadores de la Fuerza en la mayoría de los seres vivientes– había sido practicado previamente por los paladines de la Academia Chatos, los Seguidores de Palawa y la mística Orden de Dai Bendu, en planetas tan diversos como Had Abbadon y Ondos. Sin embargo, se cree que los primeros pasos concretos de la Orden Jedi se dieron en el primigenio mundo de Tython, donde muchos usuarios de la Fuerza se valían de una energía positiva llamada el Ashla. Aquellos hambrientos de empuñar la Fuerza para el poder personal arrastraron al planeta a un extenuante conflicto conocido como las Guerras de la Fuerza. De las cenizas de este conflicto, los usuarios de la Fuerza de Tython establecieron los Jedi como una sociedad de guerreros monásticos que obedecían los preceptos de armonía, conocimiento, serenidad y paz. Las tradiciones de los Jedi de Tython incluían una ceremonia de iniciación llamada "Fragua Jedi", en la que los futuros miembros de la orden canalizaban la energía de la Fuerza en espadas de hoja metálica, afilando las armas hasta un grado sobrenatural de agudeza y resistencia. Con el tiempo, los Jedi de Tython se enfrentarían a amenazas de más allá de su mundo. Utilizando avanzada tecnología de otros mundos, las fraguas Jedi fueron capaces de "congelar" un rayo láser, resultando en un arma que eventualmente se convertiría en el sable de luz. Tomándola consigo para liberar otros mundos de la opresión, una facción pionera de Jedi de Tython decidió salir a la galaxia. Estos guerreros pasaron a ser conocidos como los Caballeros Jedi.

Con el tiempo, una escuela de filosofía Jedi enraizó en el planeta Ossus. La Fuerza vino a ser comprendida de acuerdo a los alineamientos del "lado oscuro" y el "lado luminoso", ambos reflejando aspectos de la Fuerza viva (la manifestación de la energía de la vida en un momento concreto) y la Fuerza unitaria (la expresión cósmica de profecías y destinos). Los Jedi se enfrentaron a su primera prueba auténtica desde las Guerras de la Fuerza cuando los seguidores del lado oscuro de la Fuerza (conocido en la tradición de Tython como el Bogan) formaron las Legiones de Lettow e hicieron la guerra contra la joven Orden.

Los Jedi salieron victoriosos. Xendor, un general de las Legiones de Lettow, perdió su vida ante los Jedi, pero su amante, Arden Lyn, cayó en un sueño místico, que no sería roto hasta tiempos del Imperio. La guerra entre los Jedi y las Legiones de Lettow marcó el primero de muchos Cismas entre los lados oscuro y luminoso de la Fuerza.

Pronto, los exploradores habían dado luz a una porción de la ruta hiperespacial conocida como Pista Corelliana, y la cuña definida por la Pista Corelliana y la Ruta Comercial Perlemiana pasó a ser conocida como "la Pala". Dado que el hiperespacio, particularmente la extensión hacia el oeste galáctico de Coruscant, estaba plagado de anomalías y era intransitable para la tecnología de la República, la expansión galáctica radió hacia el este para rellenar la cuña de tarta de la Pala. El vértice de la Pala donde se encuentran los Mundos del Núcleo fue apodado como la Punta de Flecha, y en poco tiempo, las naves

coloniales habían descubierto mundos habitables más allá, estableciendo la región de las Colonias. Ossus y otros enclaves fronterizos eran considerados como Espacio Salvaje, y la gran mayoría de la Galaxia llevaba la etiqueta de Regiones Desconocidas. Duro estableció un asentamiento en Neimoidia y en otros lugares, mientras los Jedi deliberaban con las delicadas gentes de Caamas sobre el adecuado uso del poder.

Mientras la República se filtraba en el Núcleo y las Colonias, Ossus se convertía en un mundo fortaleza, permaneciendo como un baluarte contra los desmoronados espacios Tion y Hutt y previniendo que la Perlemiana se convirtiera en un corredor de invasión. Con sus enemigos a las puertas, la República creció durante un milenio, más rápido de lo que Coruscant hubiera deseado, debido principalmente a los estados independientes que solicitaban la pertenencia en un esfuerzo por protegerse de los hutts.

Dolores crecientes

24.000-7.000 ABY

Aproximadamente veinticuatro mil años ABY, estalló la guerra entre la República y el Tion. Las armadas fluyeron arriba y abajo en la Perlemiana, intercambiando ráfagas de bombas de presión sobre las respectivas capitales de Coruscant y Deservo. La República clamó victoria cuando sus agentes despertaron problemas en el espacio Hutt y dirigieron a los furiosos hutts en la dirección de sus antiguos adversarios en el Tion. En un siglo, la mayor parte del Cúmulo Tion juró lealtad a Coruscant.

Los límites de la República se expandían constantemente a lo largo de los milenios, pero a veces parecían desafiar la lógica, incorporando extraños salientes, bultos asimétricos y solitarios enclaves avanzados rodeados por años luz de espacio sin explorar. Ésta era una función del hiperespacio. Rutas claras y estables a través del hiperespacio, conocidas como hiperrutas o hipercaminos, se convirtieron en la piedra angular de los viajes, la comunicación y el comercio, pero sacar a la luz estas rutas era difícil. La Pala seguía siendo el corazón del territorio navegable mientras la República se extendía radialmente hacia el este galáctico. Gradualmente, la República comenzó a sangrar más allá de los bordes norte y sur de la Pala, pero la mayor parte de la Galaxia permanecía desconocida a excepción de aislados enclaves en territorio salvaje, como Ord Mantell (establecido 12.000 ABY) y Malastare (establecido 8.000 ABY).

El espacio directamente al oeste de Coruscant se resistía a la exploración. No se descubrieron análogos a la Permeliana o a la Pista Corelliana en esa dirección, y el avance se limitaba a traicioneros saltos de uno o dos años luz en un zarzal de anomalías hiperespaciales.

Coruscant, como corazón de la República, llevaba las coordenadas 0-0-0 en los mapas hiperespaciales, donde el primer dígito representaba oeste-este, el segundo norte-sur y el tercero arriba-abajo. Debido a la desequilibrada geografía de la colonización temprana, casi todos los planetas colonizados tenían el primer dígito positivo, lo que consideraban como una marca de orgullo. Aparte de la República, se produjo colonización galáctica entre los exiliados Taung, que se establecieron en un mundo que nombraron como Mandalore, en honor a su líder, Mandalore el Primero. Los guerreros de Mandalore masacraron a los gigantescos mitosaurios del planeta, modificando los esqueletos de las criaturas para contruir fascinantes ciudades de huesos.

El periodo del Gran Manifiesto de la República (20.000-17.000 ABY) marcó un creciente movimiento en los territorios hacia el Borde de la Pala, que pasaron a ser conocidos como la Región de Expansión. El auge de la República colapsó debido a riñas internas, mientras el planeta Alkasan trataba de usurpar a Coruscant como legítima capital galáctica. Ráfagas económicas y políticas en duelo llevaron finalmente a disparos por ambas partes. Aunque sin llegar a la guerra civil –la mayor parte de la lucho ocurrió entre los territorios de Coruscant y Alsakan, en la Región de Expansión– Alsakan no pudo ser sometida completamente.

Diecisiete alzamientos, conocidos colectivamente como los Conflictos Alsakanos, ocurrirían entre 17.000 y 3.000 ABY.

Mientras la República estaba ocupada con el primer Conflicto Alsakano, los genetistas de Arkania empezaban lo que sería el primero de muchos experimentos sobre poblaciones sensitivas. Tomaron una muestra de un xexto de seis brazos de su mundo de Troiken y lo convirtieron en una nueva especie, los quermianos, en otro mundo.

En 15.500 ABY, exploradores del Borde entraron en contacto con los duinuogwuin, una especie conocida comúnmente como dragones estelares. Como no es extraño, los exploradores reaccionaron con miedo ante la visión de criaturas de cincuenta metros que planeaban a través del espacio emitiendo fuego atómico. Tras un primer encuentro desastroso, cientos de duinuogwuin siguieron a las naves exploradoras de vuelta a Coruscant e hicieron la guerra contra la capital. El Canciller Supremo Fillorean puso fin a la Disputa de los Duinuogwuin forjando una paz con el dragón estelar filósofo Borz'Mat'oh. Poco tiempo después, ambos ayudaron a la fundación de la Universidad de Coruscant.

Por esta época, los Jedi habían desarrollado sus característicos sables de luz, pero las armas eran inestables y consumían mucha energía. Capaces de funcionar sólo durante cortos periodos antes de sobrecalentarse, los sables de luz de esta era a menudo eran simplemente ceremoniales.

Durante el periodo Pius Dea (12.000-11.000 ABY), la República cayó bajo la influencia de una secta teocrática. A lo largo de varios siglos, el Canciller Supremo Contispex y sus descendientes autorizaron varias cruzadas contra las sectas alienígenas rivales. La tormenta radiactiva provocada profundizó las tensiones entre el Núcleo y el Borde, que serían explotadas en última instancia durante la era del Ascenso del Imperio.

El periodo Rianitus (9.000-8.000 ABY) es notable por el reinado de 275 años de Blotus el Hutt, que desafió los tradicionales estereotipos de los hutts convirtiéndose en uno de los más distinguidos personajes que jamás portaron el cargo de canciller.